



FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS - FATECS
CURSO: PUBLICIDADE E PROPAGANDA
ÁREA: COMUNICAÇÃO SOCIAL

OS QUADRINHOS
COMO FORMA DE
PROPAGANDA IDEOLÓGICA

CELSO DE SOUSA CAMPOS FILHO
RA:20583462

PROF. ORIENTADOR:
ALEXANDRE RIBEIRO

Brasília/DF, JULHO de 2009

CELSO DE SOUSA CAMPOS FILHO

OS QUADRINHOS
COMO FORMA DE
PROPAGANDA IDEOLÓGICA

Monografia apresentada como um dos requisitos para conclusão do curso de Publicidade e Propaganda do UniCEUB – Centro Universitário de Brasília.

Prof. Orientador: Alexandre Ribeiro.

Brasília/DF, JULHO de 2009

CELSO DE SOUSA CAMPOS FILHO

OS QUADRINHOS COMO FORMA DE
PROPAGANDA IDEOLÓGICA

Monografia apresentada como um dos requisitos para conclusão do curso de Publicidade e Propaganda do UniCEUB – Centro Universitário de Brasília.

Banca Examinadora

Prof. Alexandre Ribeiro
Orientador

Prof. Bruno Assunção Nalon
Examinador

Prof. Úrsula Betina Diesel

Brasília/DF, JULHO de 2009

Resumo

O presente trabalho tem por objetivo analisar as Histórias em quadrinhos (HQ's) do gênero de super-aventura, onde os personagens principais são os super-heróis e sua importância semiótica dentro de um contexto de uma sociedade globalizada. Nesse sentido, abordo a forma como os quadrinhos têm impacto sobre a sociedade e como ele pode ser usado como uma ferramenta de propaganda ideológica. Dessa forma, é possível lançar um olhar crítico sobre as histórias em quadrinhos e estabelecer parâmetros sobre o papel dos mesmos e sua real importância dentro meios de comunicação de massa. O trabalho trata também do histórico dos quadrinhos e como ele evoluiu de acordo com os valores e necessidades da sociedade onde estava inserido. A análise é feita principalmente entre os períodos da Segunda Guerra Mundial, no auge da Guerra Fria e termina na primeira década do século XXI.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
Metodologia.....	8
1. História das histórias em quadrinhos de super-heróis.....	9
1.1 A Era de Ouro.....	9
1.2 A Era de Prata.....	11
1.3 Os quadrinhos no fim do século XX.....	12
2. Semiótica.....	16
3. Ideologia.....	18
3.1 Ideologia nos Quadrinhos.....	20
4. Propaganda.....	23
5. Discussão.....	25
6. Conclusão.....	31
7. Referencias.....	34

Introdução

Contextualização

Tema: Os quadrinhos como forma de propaganda ideológica

Criadas no fim do século XIX, as histórias em quadrinhos (HQ's) foram amplamente divulgadas como meio de comunicação de massa difundido e influente ao longo do século XX e início deste século XXI. Tendo alcançado leitores de todas as faixas etárias. O objeto de interesse do projeto foca-se nas histórias em quadrinhos de super-heróis, como Super-Homem (DC Comics) e Capitão América (Marvel Comics).

Esses tipos de quadrinhos tiveram seu início entre o final da década de trinta e fim da década de quarenta, época em que atualmente se denomina como era de ouro dos quadrinhos. Onde os heróis tinham como principais características serem os símbolos da virtude, sem defeitos, havia um distanciamento claro entre o herói e, por assim dizer, o resto da humanidade.

Em meados dos anos cinquenta iniciou-se a era de prata dos quadrinhos. Essa denominação veio junto com o início da repaginação dos antigos heróis, dando mais profundidade psicológica aos mesmos, humanizando-os, aproximando as histórias em quadrinhos e seus ícones da realidade vivida pelo leitor. Gerando assim uma verossimilhança que ajudaria na identificação do leitor com o herói.

Hoje, os quadrinhos seguem essa tendência iniciada com a era de prata, abordando, não só o fator heroísmo, como salvar pessoas, cidades e o mundo, mas também fatores muito mais humanos, que vão desde alcoolismo a problemas mentais e sociopatia grave.

Fator importante a ser citado, é o uso recorrente dos heróis nas guerras travadas pelos Estados Unidos, seja como forma de propaganda ideológica, característica vista principalmente no período da Guerra Fria, onde o contexto da bipolarização política e econômica mundial foi amplamente utilizado pelas empresas responsáveis pelos quadrinhos. Seja como forma de símbolos patrióticos, utilizados principalmente na Segunda Guerra Mundial e mais recentemente na invasão norte-americana ao Iraque. Onde os heróis estadunidenses representam o lado correto, o

lado do bem por assim dizer do conflito. E, obviamente, os oponentes representam o oposto nesta dicotomia criada pelas HQ's, representados aqui pelos nazistas e por Saddam Hussein respectivamente.

Justificativa

O projeto tem relevância na medida em que trata de um fenômeno da mídia, que são as histórias em quadrinhos (HQ), sobre a ótica da comunicação e seus impactos sociológicos. O que, conseqüentemente, leva ao aprofundamento e uma reflexão sobre qual a verdadeira importância dos quadrinhos como um meio de comunicação.

Outro fator importante são os valores sociais e culturais trabalhados pelas histórias em quadrinhos que através de um meio público, as próprias revistas, e que trabalha com o imaginário do leitor, age como um facilitador para que esses valores não só sejam aceitos, mas incorporados ao cotidiano da sociedade como valores originais da mesma e intrínsecos a ela.

Outro aspecto que vale ser mencionado é a projeção disso no futuro, ou seja, até onde essa propaganda ideológica que as culturas sofrem podem influenciar ou alterar o próprio desenvolvimento cultural do receptor da mensagem. O que, hipoteticamente, poderia gerar uma aglutinação, com o país alheio perdendo parte de sua identidade cultural e, também, parte de suas características únicas inerentes de uma sociedade estabelecida e em desenvolvimento.

Conclui-se que o projeto se justifica porque instiga uma reflexão sobre as histórias em quadrinhos e também uma crítica do leitor desse tipo de literatura moderna e pós-moderna sobre a mesma. O que gera um distanciamento de quem lê as referidas HQ's, o que possibilita uma análise crítica sobre o material de leitura. E não apenas uma leitura supérflua e pueril voltada somente para o entretenimento, onde o leitor tem o único papel de receptor de informação.

Objetivos:

Objetivo geral:

- Fazer uma contextualização histórica dos quadrinhos que usam a mitologia do herói, com os avanços culturais da sociedade ocidental. E estabelecer como tais heróis se tornaram ícones de propaganda ideológica.

Objetivos específicos:

- Definir em parâmetros de que maneira essa ferramenta da indústria cultural foi, e é parte de um processo que difunde ideologia;
- Traçar o real espectro das HQ's e sua real importância dentro de um contexto heterogêneo de uma sociedade constantemente bombardeada com valores muitas vezes não pertencentes ela.

Metodologia

O método utilizado para o desenvolvimento do projeto foi a análise teórica do tema proposto. Utilizou-se vários autores relacionados ao tema, os meios utilizados foram a pesquisa bibliográfica tradicional com a utilização de livros referenciais de acordo com o tema proposto, e a pesquisa digital com uso de artigos da internet de sites que elucidavam pontos principalmente no aspecto histórico envolvido na monografia.

1. História das histórias em quadrinhos de super-heróis

As histórias em quadrinhos têm seu início, segundo Álvaro de Moyá (1993), em meados do século XIX com o professor suíço Rudolph Töpffer, quem ele considera “um dos percussores da literatura em estampas”. A partir disso muito se avançou em termos narrativos e técnicos até o desenvolvimento dos quadrinhos de super-heróis, como o Super-Homem, Capitão América e Batman.

O gênero comum a esses super-heróis e a todos os outros super-heróis é a super-aventura que é descrita pelo Especialista e Mestre em Filosofia/UnB; Doutor em Sociologia pela UnB, Nildo Viana como histórias em que os personagens, principalmente os protagonistas, tem habilidades sobre-humanas que vão muito além, não só do homem comum, mas também do que era estabelecido como herói “comum”, mesmo no quadrinhos. Exemplos: Tarzan, Akim, Targo, Tex Willer, Tintin, Asterix, etc.

Os surgimento dessa vertente que se utilizada das super-aventuras nos quadrinhos movimentou a indústria cultural, que percebeu nesse novo meio de comunicação de massa um novo negócio a ser explorado comercialmente como se notou com a criação da DC Comics em 1935 e posteriormente a Marvel Comics em 1939. Essas duas empresas e seus selos secundários mantêm sobre seu controle os direitos autorais dos super-heróis mais conhecidos do mundo.

1.1 A era de ouro

A primeira vez que o termo Era de Ouro foi mencionado referindo-se aos quadrinhos dos anos 40 foi feita por Richard A. Lupoff, em um artigo chamado “Re-Birth”, em abril de 1960. Nos gibis, o termo foi usado pela primeira vez em 1963, na revista Strange Tales #114, da Marvel Comics. A revista trazia na capa o retorno do Capitão América, vindo de um período que naquele momento foi considerado a Era de Ouro dos quadrinhos.

Apesar dos conflitos inerentes para se definir com clareza um período dentro do mundo dos quadrinhos, dificuldade devida aos múltiplos títulos e autores, há um consenso quanto ao início dessa era específica. A primeira edição em que o Superman aparece. Todas as obras seguintes, no mesmo estilo, constituíram um novo gênero. Este conjunto é denominado Era de Ouro dos quadrinhos de super-heróis.

Nessa mesma época os quadrinhos obtiveram seu primeiro pico de vendas utilizando-se da forma como se conhece hoje, de forma separada dos jornais onde eles tiveram seu início, afirmava-se assim o estabelecimento de um novo meio de comunicação, de uma nova mídia. Segundo Guilherme Smees (2009)

Durante a Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos de super-heróis atingiram seu apogeu. Foi durante esta época histórica que ocorreu o maior número de vendas por exemplar. Em 1943, os quadrinhos vendiam 25 milhões de cópias por mês. Apenas o título do Capitão Marvel era responsável por mais de 1,5 milhão. A guerra agia como um fator catalisador sobre as vendas de quadrinhos. Os leitores viam nas revistas da época seus grandes super-heróis lutando contra os inimigos da América.

Com o termino da Guerra tem-se início o declínio da Era de Ouro. Como diz Guilherme Smees, colunista do site especializado em quadrinhos www.fanboy.com.br (2009):

Contudo, em 1945, a guerra acabara, e não fora nem Superman nem o Capitão América quem acertara um direto de direita na face de Hitler, mas seres humanos normais. Os soldados aliados haviam vencido a guerra sem a ajuda de superpoderes e, de volta para casa, não estavam mais interessados em superaventuras patrióticas, mas na manutenção de suas famílias. As pessoas começaram a perder o interesse pelas revistas de super-heróis. Personagens como Tocha Humana, Namor, Flash e Lanterna Verde deixaram de ser publicados por volta de 1949. Apenas Superman, Batman, Mulher-Maravilha, Arqueiro Verde e Aquaman resistiram”.

Contudo em meados dos anos cinquenta inicio dos anos 60 um novo meio de abordagem dos heróis surgiu. Tem início a Era de Prata.

1.2 A Era de Prata

Para Guilherme Smees (2009) a era de ouro começa com um novo enfoque na maneira de se criar os heróis, já que o contexto que essa era estava inserido (Guerra Fria) tinha suas características peculiares que a diferiam da anterior. Guilherme Smees afirma (2009):

“Se nos anos de ouro muitos dos heróis tinham suas histórias calcadas no místico e no mitológico, no final da década de 50, com a corrida espacial e a iminência de uma guerra nuclear entre a URSS e os EUA, parecia mais apropriado que os heróis fossem produtos legítimos da ciência, mesmo que fantásticos demais”.

O que confirma que não só os quadrinhos estavam em constante mudança, mas sim a sociedade como um todo. O que levou ao início de uma nova forma de se pensar os quadrinhos. Agora, a ficção científica ganha força. Com todo o universo das histórias em quadrinhos (os poderes dos super-heróis e vilões, as “engenhocas” dos mesmos) buscando explicações através da ciência, mesmo que tal explicação fosse salpicada de fatores fantásticos, exemplo disso são os motes de obtenção dos super-poderes do Homem-Aranha (picado por uma aranha radioativa).

Era de Prata começou no ano de 1955 segundo Mike Conroy, com a introdução de J'onn J'onzz, o caçador de Marte. Por ele ser o primeiro super-herói criado pela editora, hoje com o nome de *DC Comics*, nessa nova Era. Guilherme Smees, no entanto também afirma que (2009):

A maioria dos autores, no entanto, prefere estabelecer como início da nova era Showcase#4 (1956), a estréia do novo Flash, Barry Allen. Já os entusiastas da Marvel Comics defendem que Fantastic Four#1 (1961), uma resposta para a Liga da Justiça da National, iniciou os anos de prata. Eles vão além: essa edição iniciaria a Era Marvel dos quadrinhos.



Ilustração 1. Liga da Justiça. FONTE: (<http://www.blogencapetado.theblog.com.br>)

1.3 Os quadrinhos no fim do século XX

Com a influência dos quadrinhos independentes, o caminho estava aberto para obras como Batman, o Cavaleiro das Trevas e Watchmen, que, para o bem ou o mal, redefiniram os modelos de quadrinhos de super-heróis. Foi o tempo em que os heróis agregaram a violência em seu comportamento, e a grande parte deles apresentava até mesmo traços de crueldade. Os protagonistas eram sombrios, portavam grandes armas esse portavam de maneira agressiva, rangendo os dentes nas capas. Nesse período, a arte passou a ser mais valorizada. Grandes desenhistas passaram a receber grandes quantias por seus trabalhos e os fãs compravam revistas em grandes quantidades. Outro fator importante que Guilherme Smees destaca é o papel das mulheres nesse novo cenário (2009).

As bad girls estavam na moda: a melhor heroína era aquela que tivesse os maiores atributos. Ainda, multiplicavam-se artistas que faziam uma interpretação duvidosa da musculatura dos personagens, não conseguindo repetir seu porte e disposição por mais de dois quadrinhos.



Ilustração 2: Batman. FONTE: (<http://hqproject.files.wordpress.com>)

Esse período também foi a época de obras de excelente qualidade, como, por exemplo, *Sandman* de Neil Gaiman que deu início a uma nova era dos quadrinhos. Assim nasceu um selo exclusivo para quadrinhos com temas adultos: *Vertigo*, na *DC Comics*. Junto ao Homem-Animal de Grant Morrison e do John Constantine de Jamie Delano, a divisão da editora encontrou um novo público alvo que buscava mais coerência nas histórias e personagens que fossem mais bem trabalhados no âmbito psicológico, que tivessem mais profundidade.

Outra característica foi a retomada de alguns aspectos do mundo dos quadrinhos das Eras passadas e o rearranjo de alguns títulos das duas principais editoras norte-americanas como diz o colunista do site Fanboy (2009).

No ano 2000 foi realizado uma espécie de resgate do papel icônico dos super-heróis, já explorado em obras anteriores, como *Marvels* e *Reino do Amanhã*. Como *Superman - Paz na Terra* e *Batman - Guerra ao Crime*. As editoras pensaram um passo atrás e tentaram ajustar o elenco de algumas equipes com formações que lograram sucesso no passado. A Liga da Justiça voltava com seus sete integrantes mais notórios e passava a ser escrita por Grant Morrison, aclamado pela crítica por suas obras na Vertigo. Também tinha gosto de volta ao passado o retorno dos heróis que morreram no Massacre. Os Vingadores, por exemplo, voltavam a ser desenhados por seu artista clássico, George Perez. Os X-Men davam as boas-vindas novamente para Noturno, Colossus e Kitty Pryde. O Superman assumia um polêmico visual azul e elétrico, para depois se dividir em dois, o azul e o vermelho. A transformação fazia referência a uma história da Era de Prata, publicada em *Superman*#162 (1963) que se passava em um mundo imaginário.

Nesse ínterim os quadrinhos encontraram um grande apogeu na década de 1980 e início da década de 1990. No entanto, nessa mesma década o declínio ocorreu com a redução do número de vendas e uma nova adaptação ao mercado se faz necessária. Nesta primeira década do século XXI os quadrinhos ganham nova força com os lançamentos, tanto da *Marvel Comics* quanto da *DC Comics* de grandes séries que envolvem todos, ou pelo menos grande parte dos heróis das editoras. Exemplos disso são as séries *Invasão Secreta* (Marvel) e *Crise Infinita* e *Crise Final* (DC).



Ilustração 3. Invasão Secreta. FONTE: ((<http://www.miolos.com.br>)

2. Semiótica

A análise dos quadrinhos, principalmente do gênero das super-aventuras, exige uma análise semiótica dos seus protagonistas para entender a relação entre o público leitor e consumidor dos quadrinhos e as revistas, e o processo de comunicação como um todo, que vai desde o que o roteiristas, criadores e editoras querem passar como mensagem através de seus super-heróis até como essa mensagem é compreendida. Mas antes se faz necessário se definir o que é semiótica. Segundo L. Santaella (2009):

O nome semiótica vem da raiz grega semeion, que quer dizer signo." "Semiótica, portanto, é a ciência dos signos, é a ciência de toda e qualquer linguagem... A Semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno de produção de significação e de sentido.

Definido o conceito de semiótica segue-se a necessidade de dispor significado aos quadrinhos, principalmente aos heróis que estão contidos neles. Isto se dá através dos signos que segundo Pierce se caracterizam por meio de símbolos, índices e ícones,

Outro fator importante dentro do universo de estudo do projeto e, que faz parte da esfera de competência semiótica como já foi citado é a noção da importância dos símbolos. Segundo Pierce (2000, p. 52 – 64):

Um Símbolo é um signo que se refere ao Objeto que de nota em virtude de uma lei, normalmente uma associação de idéias gerais que opera no sentido de fazer com que o Símbolo seja interpretado como se referindo aquele objeto.

Ou seja, o símbolo se estabelece a partir de um conceito pré-definido pelo homem (que Pierce trata como lei) que é aceito como um representante, mesmo sem nenhuma relação análoga com o objeto ou idéia abstrata que se quer representar. Nesses termos é possível compreender a relação que é estabelecida

entre os heróis e seus países de origem, exemplo disso é quando se diz que o super-homem é o defensor da liberdade e do estilo de vida norte-americano (American way of life).

Percebe-se nos quadrinhos uma carga simbólica explícita, exemplo disso são as cores usadas para retratar os heróis e vilões, até o uso de animais para se referir aos mesmos. Outro aspecto é como essa simbologia atua na formação axiológica dos quadrinhos, denotando as histórias em quadrinhos do gênero de super-aventura e, conseqüentemente, aos super-heróis um caráter icônico. Pierce afirma que (2000, p. 52 – 64):

Um ícone é um representâmen cuja qualidade representativa é uma sua Primeiridade como primeiro. Ou seja, a qualidade que ele tem com a coisa o torna apto a ser um representâmen (signo). Assim, qualquer coisa é capaz de ser um Substituto para qualquer coisa com a qual se assemelhe.

Sendo assim, é possível afirmar que ao analisar a forma como o mundo dos quadrinhos é retratado nas Comics Books norte-americanas os heróis tem o papel de, como se refere o próprio Peirce, de representâmen dos próprios países ao qual são coligados. Em uma análise mais profunda, pode-se dizer ainda que eles são a representação ideológica de tais países. Representantes dos interesses de uma classe dominante seja ela qual for, e mantenedores e defensores do status quo vigente, assim como afirma Jacques Marny (1978) em Sociologia das Histórias aos quadrinhos (p.198) “A história aos quadrinhos encheu-se duma série de intenções, de desígnios pré-concebidos, de alusões políticas, sociais e até metafísicas.” O que estabelece uma necessidade de uma leitura crítica e não apenas lúdica dos quadrinhos.

Com o contexto semiótico em relação aos quadrinhos definido é importante ressaltar como essa carga semiótica tem um efeito considerável em uma esfera importante da indústria cultural. Como já foi citado, um período de explosão de vendas foi o da segunda grande guerra, nesse período é que foi criado os heróis mais “semióticos”, icônicos, mais carregados de uma simbologia ideológica, Capitão América e Super-homem por exemplo. O que justifica a análise semiótica dos quadrinhos, que busca considerar esses aspectos visuais e verbais dentro de uma manifestação de uma mídia de massa.

3. Ideologia

Tratar de um meio de comunicação de massa como os quadrinhos exige uma reflexão sobre qual a natureza da mensagem que a indústria cultural especialmente a indústria responsável pela criação e distribuição dos mesmos passa aos seus leitores. Outro fator que agrava a necessidade dessa reflexão, é que os quadrinhos muitas vezes têm o público alvo crianças, apesar de que no fim século XX início do século XXI esse público alvo tenha ganhado abrangência entre os adultos.

É inegável o conteúdo ideológico contidos nos quadrinhos, mas antes torna-se necessário definir o que é ideologia. Segundo a enciclopédia Barsa (1994, p. 568)

Define-se como ideologia o sistema de idéias que dá fundamento a uma doutrina política ou social, adotada por um partido ou grupo humano. Foi Karl Marx quem formulou a mais completa teoria sobre a origem e o papel da ideologia nas diversas formas de organização social. Para Marx, ideologia é um conjunto de idéias e conceitos que corresponde aos interesses de uma classe social, embora não obrigatoriamente professado por todos seus membros. Há uma ideologia da burguesia, como há uma ideologia do proletariado. A ideologia de certa classe decorre da posição que ela ocupa num modo de produção historicamente determinado.

Outro desdobramento a ser analisado é como o estado dissemina a sua ideologia de forma a resultar num apelo público, ou seja, a ideologia do estado se torna também a ideologia da sociedade, pelo menos da maioria dela ou da parte da sociedade que dá sustentação ao mesmo. Para tanto o estado se vale de estratégias clássicas, como afirma ALTHUSSER, L no seu livro *Aparelhos Ideológicos do Estado* (1998, p. 78) :

Acreditamos, portanto ter boas razões para afirmar que, por trás dos jogos de seu Aparelho Ideológico de Estado político, que ocupava o primeiro plano do palco, a burguesia estabeleceu como seu aparelho de Estado nº 1, e portanto dominante, o aparelho escolar, que, na realidade, substitui o antigo aparelho ideológico de Estado dominante, a Igreja, em suas funções. Podemos acrescentar: o par Escola–Família substitui o par Igreja–Família.

Ao se falar em uma substituição nos modos como o aparelho ideológico do estado desenvolvia seus mecanismos de propagação, pode-se notar também que esse processo está em evolução de acordo com a sociedade nele inserida, principalmente quando ALTHUSSER diz: “Podemos acrescentar: o par Escola–Família substitui o par Igreja–Família”. Conclui-se que para o estado obter êxito em seu objetivo de propagar sua ideologia ele precisa se adaptar aos valores que a sociedade aceita naquele momento.

No trecho citado primeiramente, o fator religiosidade representado pela Igreja Católica tinha uma grande influência e relevância dentro do pensamento da sociedade, ela representava um papel de autoridade inquestionável, e o estado valia-se dessa posição do clero para difundir sua ideologia e manter o poder.

Em um segundo momento com o declínio de poder da Igreja e com o início da era da razão com o renascimento e posteriormente o Iluminismo a instituição de ensino (escola) preenche esse papel que antes era da Igreja. Mas a relação de influência com o estado, apesar de agora se dar de maneira diferente, permanece. Agora o estado se vale da educação formal como aparato ideológico, já que muitas vezes ele, estado, tem influência se não controle, sobre o conteúdo programático escolar.

Com o advento dos meios de comunicação de massa essa relação tende também a evoluir, com aparelho ideológico de estado usando esses meios de comunicação para difundir ainda mais sua ideologia e um dos meios utilizados foram os quadrinhos, principalmente na Segunda guerra Mundial. Dado esse contexto a revista Cultura e Vozes 1969 ano 63 nº 7 chega a citar os quadrinhos como um “Arma Ideológica”.

3.1 Ideologia nos Quadrinhos

Definido o conceito de ideologia e como o estado se valia das estruturas de influência de cada época para divulgar suas ideologias, é necessário agora identificar essa ideologia nos quadrinhos. Já que segundo Jacques Marny, em relação aos Estados Unidos (1978):

O público que lê os comics é enorme e atinge pelo menos metade da população, ou seja, 100 milhões de indivíduos. (O número abrange o público dos suplementos dominicais ilustrados.)

Isso nos dá a dimensão em que os quadrinhos se encontravam no século XX. E sua importância como veículo de comunicação de massa para o público estadunidense. Os quadrinhos do gênero de super-aventura ganharam em importância no fim da década de 30 como o início da segunda guerra mundial. Com a sociedade e alguns sistemas de governo em grave crise “A classe média euro-americana ansiava por literatice empacotada e não por críticas violentas ao seu sistema de vida”. (revista de cultura e vozes). E os quadrinhos de super-heróis da época atendiam a esse anseio com seus heróis símbolos da virtude. Isso justifica a criação e o sucesso do Super-Homem e Capitão América por exemplo. Heróis de extremo caráter ideológico. Como nota-se com o comentário do professor Nildo Vianna da UEG – Universidade Estadual de Goiás e Doutor em Sociologia/UNB (2009):

O caso do Capitão América é ainda mais esclarecedor. A sua origem, na ficção, ocorre durante a Segunda Guerra Mundial. Steve Rogers era um soldado que foi exposto a uma experiência científica que pretendia criar super-soldados norte-americanos para combater os seus inimigos na Segunda Guerra Mundial. Um soro foi criado para fornecer uma força sobre-humana aos soldados e a experiência com Steve Rogers apresentou os resultados esperados. O super-herói foi reforçado por um uniforme – que é inspirado na bandeira dos Estados Unidos – e um escudo poderoso. Ele foi responsável por inúmeras vitórias do exército norte-americano.

Isso nos dá um parâmetro de como os heróis são utilizados na cultura americana, principalmente em períodos de guerras ou conflitos. A importância desses heróis é tamanha que eles entram discussões políticas e são levados a um patamar elevado como modo propagandístico, de chegar ao absurdo do ministro da propaganda nazista, Joseph Goebbels dizer que “o Super-Homem é Judeu” em uma clara tentativa de personificar o herói para os alemães como o inimigo. Como justifica Sonia M. Bibbe – Luyten (editora brasileira): “É por isso, por exemplo, que elas foram proibidas durante a segunda guerra mundial pelo Eixo, e os países do bloco comunista se recusam a aceitar as histórias do ocidente” (p.8). Ela classifica também as histórias em quadrinhos como “excelente veículo de mensagem ideológica e de crítica social, explícita ou implicitamente” (p.7).

Conclui-se que as Histórias em quadrinhos são veículos potencialmente, mas não necessariamente ideológicos, que mediante as necessidades que se apresentam eles são muitas vezes utilizados por seu país de criação como forma de propaganda de sua ideologia. Que essa característica é recorrente, principalmente em períodos onde o país (nesse caso os EUA) se encontra engajado em algum conflito, obteve seu auge na Segunda Guerra Mundial com o Super-Homem e Capitão América lutando contra o nazismo, continuou na Guerra Fria, onde um bom exemplo é o Homem de Ferro, que é ligado principalmente a guerra do Vietnã. E continua no início do século XXI com governo de George W. Bush que enviou para os soldados HQ's do Capitão América para Bagdá e do Homem-Aranha onde aparece o recém-eleito presidente dos Estados Unidos Barack Obama.



Ilustração 4: Homem-Aranha. FONTE: (www.ambrosia.com.br)

4. Propaganda

Estabelecidos o conceito de ideologia, o fator que se sucede é: como essa ideologia vai ser disseminada. É nesse contexto que entra a propaganda. Existem muitos exemplos no decorrer da história do uso dessa ferramenta para difundir os ideais dos governos. Nome notório nesse segmento é o de Joseph Paul Goebbels, ministro da Propaganda Nazista, apesar de representar um governo imoral e desumano, analisando unicamente pelo ponto de vista da comunicação, é um dos maiores exemplos de propaganda ideológica na modernidade.

Segundo Nelson Jahr Garcia (1982) em seu livro “O que é propaganda Ideológica” o autor destaca esse tipo de propaganda das outras possíveis espécies de propaganda, (como a comercial e a eleitoral por exemplo): “Sua função é a de formar a maior parte das idéias e convicções dos indivíduos e, com isso, orientar todo o seu comportamento social.”(p.10) Ou seja, a propaganda ideológica visa estabelecer um molde único de pensamento, principalmente quando se olha sob a ótica política.

Para dar publicidade a ideologia em si, é preciso uma análise da sociedade e quais meios de comunicação são ideais para difundir a mesma. Atendo-se ao exemplo anterior, Goebbels, segundo Carlos Gilberto Werneck Agostino utilizou-se de várias mídias para sua propaganda (2009).

Através de um controle extremamente centralizado de diversas áreas de influência no universo da cultura, a propaganda nazista utilizou os recursos da imprensa e das novas mídias, como o rádio e a televisão. Uma atenção especial foi conferida ao cinema, não só pela importância que Goebbels conferia a este veículo como arma política, quanto em função de seu gosto pessoal pela arte cinematográfica.

Além disso, foi ele o inventor da saudação “Heil Hitler” utilizadas para saudar o líder político alemão.

O conjunto desse fator (propaganda) adicionado a realidade social da época, mostra-se como exemplo perfeito dos efeitos de uma propaganda ideológica. Nelson Jahr Garcia explicita esses efeitos (1986, p. 8-15):

Por toda parte e em todos os momentos são propagadas idéias que interferem nas opiniões das pessoas sem que elas se apercebam disso. Desse modo, são levadas a agir de uma ou outra forma que lhes é imposta, mas que parece por elas escolhida livremente. Obrigadas a conhecer a realidade somente naqueles aspectos que tenham sido previamente permitidos e liberados, acabam tão envolvidas que não têm alternativa senão a de pensar e agir de acordo com o que pretendem delas.

Apesar de não se valerem de formas tão arbitrárias de censura para propagar suas idéias, na outra extremidade os aliados também se utilizavam dos meios de comunicação para propagar sua ideologia. Um meio novo utilizado por eles eram os quadrinhos de super-heróis que, como já foi dito, estavam em ascensão na época.

Os quadrinhos eram particularmente suscetíveis a virarem um aparelho ideológico do estado, nesse caso utilizado principalmente pelos Estados Unidos. Aspectos facilitadores presentes nas HQ's, aliados á uma grande comercialização dos mesmos, os colocava em posição privilegiada para tal fim. O que gerou uma leva de criação de heróis com esse perfil, tendo como símbolo máximo o Capitão América.

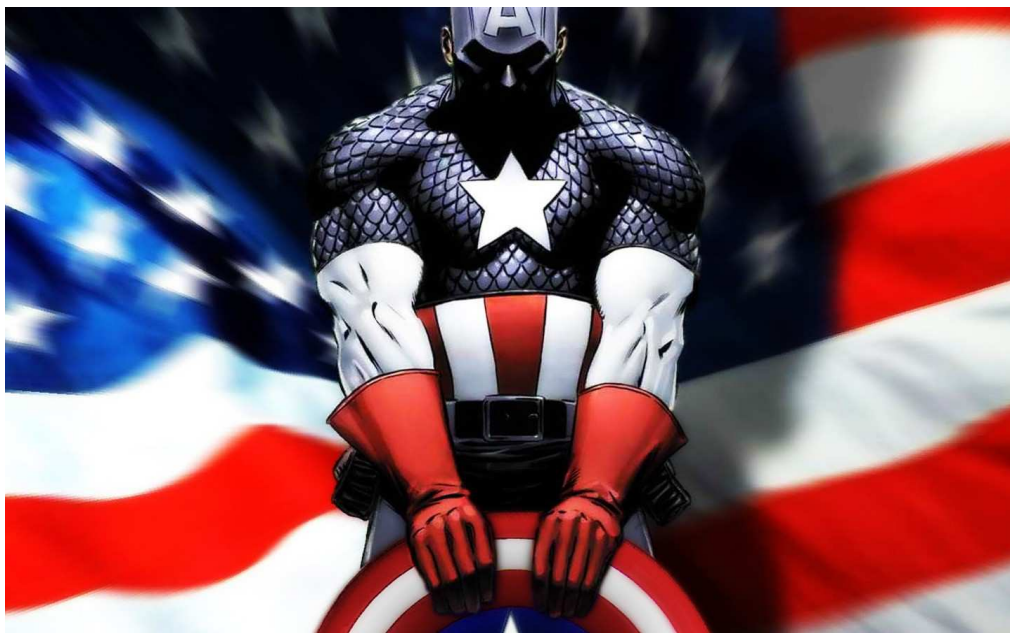


Ilustração 3. Capitão América. FONTE: (<http://cinecido.files.wordpress.com>)

5. Discussão

Primeiramente é importante destacar que a análise a qual o projeto se propõe, não visa criticar o utilizador, no caso o Estado, de tal técnica e sim analisar a eficácia do uso dos quadrinhos de super-herói como forma de propaganda ideológica.

A partir do que foi dito sobre propaganda ideológica é importante ressaltar o impacto da mídia de massa nesse ramo específico da propaganda. Pois foi o advento dessa forma que o homem encontrou de se comunicar que possibilitou a mensagem chegar ao receptor de maneira abrangente, e, também, reduziu drasticamente a relação de tempo entre o envio da mensagem e sua captação. O que abriu novas possibilidades em uma área inteiramente nova, que os governos com o passar do tempo aprenderam a se utilizar para difundir seus ideais.

Nesse ínterim, na primeira metade do século XX surgiram às histórias em quadrinhos do gênero de super-aventura ou de super-heróis, mais precisamente em 1939 com o primeiro número do *Superman*. Esse ícone dos quadrinhos foi seguido por uma enxurrada de outros, agora, assim como ele, super-heróis, que como o próprio nome já diz, relega ao portador dessa alcunha uma capacidade extraordinária, não somente além dos “humanos normais”, mas além também dos heróis figurativos que já existiam na época, como Tim-Tim criado por Georges Prosper Remi (conhecido como Hergé) em 1929.

Esses novos heróis caíram nas graças do público que via nos super-poderes e na maneira fantasiosa e absurda de como eles resolviam os problemas da sociedade, como a “única maneira” de se lidar com um mundo conturbado como era o da época, início da Segunda Guerra Mundial. Isso explica em certa dose porque o público aceitou e comprou a idéia de um ser super-poderoso, que, apesar de na época de sua criação não possuir exatamente essas características, voa, é invulnerável, com um olhar capaz de enxergar através de paredes e derreter coisas e que possui como fraqueza um dos objetos mais inusitados, um meteorito verde (kriptonita). Que é um pedaço

do seu planeta natal que explodiu. Isso mostra quão peculiar são tanto o público dessa então nova mídia de massa quanto seus leitores.

Apesar de peculiar eles eram muitos, como já foi citado na época da Era de ouro dos quadrinhos 25 milhões de exemplares eram vendidos por mês, o que denota a importância e desse meio de comunicação de massa e, também, a fatia considerável de população que as histórias em quadrinhos alcançavam, já que muitas delas foram inicialmente veiculadas em jornais da época. Jornais que por ter como característica ser mais acessível alcançava potencialmente um público de todas as classes sociais e de todas as idades.

Ao se considerar os quadrinhos como mais uma ferramenta da indústria cultural, subjugada a mesma e passível de ser utilizada para outros fins, sejam eles quais forem, é importante perguntar: por que os quadrinhos de super-heróis são um meio de propaganda ideológica pertinente e eficiente?

Utilizando-se do referencial já citado (II Guerra Mundial), já foi dito que os quadrinhos tinham uma excelente vendagem e uma abrangência potencial igualmente abrangente, mas não só isso faz o veículo, no caso as próprias HQ's, serem críveis, terem certa influência sobre a sociedade. Não do ponto de vista da aceitação pelo público como já foi explicitado, mas sim do ponto de vista desse mesmo público não só aceitar o que ele lê nos quadrinhos, mas sim admitir o conteúdo do mesmo como verdade e aglutinar essa verdade/mensagem das HQ's como dele próprio. Isso se dá devido ao apelo emocional das histórias em quadrinhos.

Ao se criar um enredo onde o mundo dos super-heróis é semelhante ao nosso, desde os fatos históricos até as personalidades públicas, o público se identifica com essas histórias através da verossimilhança. Apesar desse gênero de histórias em quadrinhos ter, também, um aspecto fantástico (o que atrapalha na verossimilhança), os ícones/heróis dessas revistas representam valores incutidos dentro da própria sociedade, principalmente os valores da sociedade vigente em comando. Quer melhor exemplo da Doutrina Monroe “a América para os Americanos” que o próprio Capitão América, defensor dos ideais e da liberdade norte-americana.

Ou seja, ao se passar uma mensagem com viés ideológico através dos quadrinhos, veículo que apela para o fantástico e para o lado emocional do leitor, as “travas” racionais de crítica ficam de certa maneira sublimadas, tal coisa ocorre devido à grande massa tender a ver e entender os quadrinhos como um meio de entretenimento, dispensando muitas vezes uma análise crítica do mesmo. O conjunto dessas características deixa as HQ's em posição vantajosa como ferramenta para se difundir ideologias. Foi o que ocorreu na Era de Ouro de ouro dos quadrinhos com seus super-heróis perfeitos.

Com o declínio da Era de Ouro, os quadrinhos tiveram de mudar sua postura, pois com fim da segunda grande guerra o período nacionalista/patriótico arrefeceu, a guerra tinha sido vencida não pelos heróis das HQ's, mas sim pelos soldados, a mítica sobre os super-heróis e o apelo que eles causavam sofria em um primeiro momento de falta de objeto. Era necessário uma reformulação.

E essa reformulação veio com a Era de Prata, apesar de inicialmente de forma não tão flagrante os heróis começaram a ser, por assim dizer, “humanizados”, mas sem perder suas características fantásticas. Eles começaram a ter problemas mais mundanos, foi a época de Stan Lee e suas principais criações na *Marvel Comics*. Essa nova característica veio atender ao um novo anseio do público leitor e da sociedade. O que trouxe aos quadrinhos uma verossimilhança ainda maior com a realidade.

Tendo os quadrinhos se adaptado a sua nova realidade, houve também o retorno do objeto ideológico com que os quadrinhos começavam a trabalhar: era o início da Guerra Fria e do conflito armado no Vietnã. Assim como ocorreu na Segunda Guerra Mundial os quadrinhos serviram como arma ideológica de guerra colocando os Estados Unidos como o lado do bem em contrapartida com a União Soviética que representava o lado mau do conflito.

Novamente o uso dos quadrinhos como forma de propaganda ideológica ganhava novo fôlego, mas ao mesmo tempo principalmente em meados de 1970 os quadrinhos *underground* começavam a ganhar força e influenciar as grandes editoras para que houvesse uma mudança mais radical na forma de se estereotipar (ou desestereotipar) a representação dos super-heróis nos quadrinhos. Foi a partir daí que uma nova leva de quadrinhos começou a ser

criada, onde o autor das HQ's ganha importância na concepção, não só dos heróis, mas também na maneira como esse super-herói é representado.

Aqui começa uma mudança de paradigma, onde os super-heróis como forma de propaganda ideológica, não servem somente como aparato do Estado ou de uma classe dominante, mas sim como forma de crítica a esse Estado ou classe. Surge uma anti-ideologia que estava estabelecida nos quadrinhos. Agora, teoricamente as HQ's serviam como arma ideológica de qualquer um.

Esse período foi marcado pelo estouro das *Graphic Novels*. Aqui vale-se destacar dois autores: Frank Miller e Alan Moore. Os dois, à maneira de cada um, revolucionaram a indústria dos quadrinhos e seus protagonistas, os super-heróis.

O primeiro redefiniu heróis importantes do mundo dos quadrinhos como o Batman e Demolidor, tornando-os mais *dark*, ou seja, heróis não tão “mocinhos” assim. No caso do Batman, por exemplo, esse herói começa a beirar a loucura, tornando-se um psicótico sem escrúpulos no combate ao crime. Outro ponto também é a representação do mundo em que esses heróis estão inseridos. A retratação é bem mais vívida, o aspecto recorrente abordado é o do submundo, que é extrapolado e colocado como o “cenário do todo”. Esse submundo é repleto de gangsteres, prostitutas, assassinos profissionais e diversos elementos assustadores que o caracteriza, ou seja, não importa aonde a cena se passa, se é num beco ou na mansão Wayne, tudo se transforma em um simulacro da realidade aplicado a esse contexto.

O segundo se vale das mesmas características, no que se diz respeito à caracterização dos heróis e do mundo onde eles habitam. Mas há um diferencial, a principal obra de Alan Moore: *Watchman*. Essa obra é um verdadeiro divisor de águas dos quadrinhos, o mote principal dessa história, que nunca tinha sido abordado antes, gira entorno do impacto na história mundial se realmente existissem super-heróis no mundo real. *Watchman* faz uma crítica dura ao modo de vida norte-americano, e ridiculariza os super-heróis como malucos que saem de suas casas para combater o crime fantasiados de forma extravagante.

Esse foi um dos picos do uso dos quadrinhos como forma de propaganda ideológica, os anos 80 do século XX estavam inseridos num contexto histórico muito pessimista em relação ao futuro, com crises

econômicas e guerras. Agora, apesar de não representar mais o Estado e nem uma classe dominante, o simples uso dos quadrinhos como forma de criticar o sistema transforma-o em um meio de propaganda ideológica, como foi dito anteriormente, agora qualquer um pode propagar seu pensamento. E quem toma esse posto, antes ocupado pelo Estado, são os autores das histórias em quadrinhos e as editoras que por ventura a eles estejam associados.

Outro aspecto importante é a simbologia e a carga semiótica contida nos quadrinhos. Esse aspecto pode ser visto de maneira clara em dois dos principais super-heróis da editora Marvel e DC respectivamente: Capitão América e Super-Homem.

Ao se analisar os trajes desses dois heróis nota-se claramente o uso das cores da bandeira norte-americana, isso associado ao comportamento “escoteiro” dos dois, caracterizados pela defesa da liberdade americana e do *way of life* estadunidense os transforma, aplicando a definição de Pierce, em signos com alta carga simbólica e icônica, um “representâmen” ideal para ser utilizado como forma de propaganda ideológica (Eixo vs Aliados, Capitalismo vs Comunismo) de viés político.



Ilustração 6. Super-Homem. FONTE: (<http://noliquidificador.files.wordpress.com>)

Essa característica não se limita somente aos dois heróis, mas a muitos outros. Como o Batman, Mulher Maravilha, Homem de Ferro, Homem-Aranha, dentre muitos. Mesmo os quadrinhos *underground* apresentam tais características, apesar se muitas vezes utilizá-las de maneira a criticar o sistema e criar um conflito dentro do enredo. Exemplo disso são os embates de opinião que ocorre entre o personagem Questão, representando o Capitalismo e o Arqueiro Verde representando o comunismo na história de Frank Miller intitulada “Batman o Cavaleiro das Trevas”.

6. Conclusão

A análise dos dados e da teoria apresentados no referencial confirma a tese proposta inicialmente, que as histórias em quadrinhos são um meio de comunicação utilizado para propaganda ideológica, e ela é eficiente nesse quesito.

Ao se estabelecer a trajetória dos quadrinhos e traçar um paralelo comparativo com o contexto histórico em que as HQ's necessariamente estão inseridas, nota-se um vínculo existente entre eles. A relação entre os momentos vividos pela sociedade e as histórias em quadrinhos tem forte impacto sobre as publicações, e, conseqüentemente, sobre os super-heróis que as protagonizam.

Para tal fim, no entanto é necessário se utilizar de meios que aproximem o herói do leitor. Nesse aspecto os quadrinhos se valem da verossimilhança que eles possuem com a realidade, por serem representados como uma simulação do nosso próprio mundo, e do uso de ferramentas sutis que façam que os heróis se tornem não só simples personagens dentro de uma história de ficção, mas que representem também, de forma simbólica, toda uma ideologia que expresse o sentimento de determinado grupo, seja ele um pequeno grupo da elite local, seja os sentimentos e valores de toda uma nação.

Nesse ponto os quadrinhos se destacam, pois os heróis não representam tudo isso que foi dito simplesmente, mas essa representação se dá de maneira utópica, o que acarreta na elevação dos super-heróis a categoria de ídolos. Agora os heróis se tornam motivos de adoração dos fãs.

Mesmo na classe dos quadrinhos que visam fazer uma crítica, seja ela qual for, os ditos super-heróis mesmos que “humanizados” se encaixam no perfil desejado para que ele cumpra o papel destinado a ele. Isso se vê tanto no Capitão América na sua defesa dos ideais americanos, quanto no Batman de Frank Miller, eles foram criados para serem ícones representantes de suas épocas. Uma se caracterizava pelo momento patriótico inflamado pela segunda guerra, o outra pelo momento de crise de identidade marcante da dita década perdida, como ficou conhecida a década de 1980. As únicas coisas diferem esses heróis são o propósito e o momento da história em que eles foram

concebidos. Ou seja, a intenção de se propagar uma ideologia permanece, mesmo que essas sejam díspares, no entanto o meio utilizado, as histórias em quadrinhos, cumprem seu papel de veículo da grande massa que tem um impacto relevante na propagação ideológica.

Com relação aos objetivos que o trabalho se propôs todos eles foram confirmados. O objetivo geral se confirmou na medida em que a análise histórica feita, corroborada pelo referencial teórico, admite a conclusão da existência de uma iconografia dos quadrinhos. Estabelecida essa iconografia, os representantes (super-heróis) foram utilizados de maneira a atender aos anseios ideológicos de quem os tinha em mãos, anseios que se casavam, na maioria das vezes, com o interesse comercial das grandes empresas responsáveis pela publicação dos mesmos. Em resumo, os quadrinhos e seus super-heróis foram e são usados como ferramentas ideológicas, ao mesmo tempo em que atendem ao apelo comercial de quem os publicam.

Os objetivos específicos seguem a mesma relação do objetivo principal. Foi analisado que apesar de ser uma ferramenta de difusão ideológica os parâmetros para tal difusão se modificam e se adaptam seguindo uma relação direta com o contexto histórico vivido no momento, e com a relação que a sociedade tem com tal contexto histórico e de que forma ela reage segundo essas características. Isso determina de que maneira os quadrinhos serão utilizados como forma de propaganda ideológica. E quem, utilizando-se desse meio (os quadrinhos), tem mais probabilidade de se encaixar no perfil para utilizá-lo de maneira que atenda seus interesses.

A análise feita permite concluir que o real espectro das HQ's e sua importância dentro de um cenário global foram, por muito tempo, negligenciados a um segundo plano. Isso se deve pela errônea avaliação que dominou durante um longo período que consistia em avaliar os quadrinhos como "coisa de criança". Ou seja, uma pueril forma de entretenimento onde não era necessária uma maior análise pelos acadêmicos, quanto mais uma análise crítica pelos leitores.

Com a evolução do pensamento passou-se a dar mais importância aos quadrinhos, e, hoje, ele é tratado com a real importância que merece, pelo menos no meio acadêmico. Onde sua real importância dentro de um contexto heterogêneo de uma sociedade foi admitida e é motivo de análise. Conclui-se que a real importância dos quadrinhos está no processo de influência que ele exerce sobre a

sociedade onde o mesmo circula. O que denota a importância das HQ's dentro do contexto de uma análise crítica feita sobre ela.

Conclui-se então que o trabalho atingiu seus objetivos e que o tema apresentado: Os quadrinhos como forma de propaganda ideológica, se confirma. Isso se dá devido aos autores e referencia bibliográficas utilizadas referendarem a hipótese apresentada.

7. Referências

- DC Comics.** [Home Page]. 2009. Disponível em <<http://www.dccomics.com/about/>>. Acesso em: 10 abr. 2009.
- MARVEL Comics.** [Home Page]. 2009. Disponível em <http://www.marvel.com/seventy_years/>. Acesso em: 10 abr. 2009.
- SMEES, Guilherme.** [Home Page]. 2009. Disponível em <<http://www.fanboy.com.br>>. Acesso em: 17 abr. 2009.
- AGOSTINO, Carlos Gilberto.** [Home Page]. 2009. Disponível em <<http://www.unificado.com.br>>. Acesso em: 23 abr. 2009.
- SANTAELLA, L.** [Home Page]. 2009. Disponível em <<http://www.pucsp.br>>. Acesso em: 14 mai. 2009.
- VIANA, Nildo.** [Home Page]. 2009. Disponível em <<http://br.monografias.com>>. Acesso em : 25 abr. 2009.
- MARNY, Jacques.** Sociologia das histórias aos quadrinhos. Lisboa: Civilização. 1978.
- IDEOLOGIA** e Centro nas Histórias em Quadrinhos. Revista de Cultura e Vozes, Petrópolis, n. 7, set. 1973.
- QUADRINHOS/política.** Revista de Cultura e Vozes, Petrópolis, n. 7, set. 1973.
- LUYTEN, Sônia M. B.** O que é histórias em quadrinhos. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1985
- GARCIA, Nelson Jahr.** O que é propaganda ideológica. 6.ed. São Paulo: Brasiliense, 1986. p. 8 - 15.
- BARSA, enciclopédia.** Definição de Ideologia. São Paulo: Britânica, 1994.
- PIERCE, Charles S.** Semiótica. 3. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. p. 52 – 64
- ALTHUSSER, L.** Aparelhos Ideológicos de Estado. 7ª ed. Rio de Janeiro: Graal, 1998. p. 78.
- ÁLVARO, Moyá.** História da História em Quadrinhos. Porto Alegre, L&PM Editores, 1986.